

Forskargatan 3
781 70 Borlänge
Sweden
www.spintso.se




# Spintso International AB



Dieses Handbuch wurde von Spintso International AB veröffentlicht  ohne jegliche Garantie

Korrekturen und Änderungen des Handbuchs durch typografische Fehler, unvollständige Informationen oder Verbesserungen an Programmen und Ausrüstungen können durch Spintso International AB jederzeit durchgeführt werden.

Alle Änderungen werden in die neuen Ausgaben des Handbuchs und auf www.spintso.se aufgenommen

**Lesen Sie bitte zuerst die Bedienungsanleitung, bevor Sie das Gerät benutzen**

**Laden Sie den Akku in ihrem Spintso 5-6 Stunden für beste Ergebnisse. Nehmen Sie das Gerät nicht Auseinander (die Garantie verfällt sonst**




**Die größte Neuheit der Software 2.0 ist das schnell Menü, das Sie im Team-Menü finden (wenn Sie H oder G-Taste drücken)**

**Finden Sie einfach heraus welche Arbeitsweise am besten zu Ihnen passt**

## Inhalt

## Erklärung über den Inhalt

| | |
|---|---|
| Schnell Menu | → (wird verwendet wenn Sie schnell Spielereignissen angeben möchten) |
| Kommunikation | (wird verwendet wenn mehrere Geräte im selben Spiel verwendet werden) |
| Master sucht Slave | (wenn man mehrere Geräte koppeln möchte) |
| Suchbar Slave 1-4 | ( ----=----- ) |
| Senden Spiel z.S | (wird verwendet wenn der Schiedsrichter das Team zu einem anderen Gerät schicken möchte) |
| Anstossendes Team | (Angeben welches Team das Spiel anstösst) |
| Teamfarbe (heim) | (Möglichkeit die Farbe des Teams zu wählen) |
| Teamfarbe (Auswärts Team) | |
| Spiel von Datei | (wird verwendet wenn man die Teams von Fogis geladen hat) |
| Wisschen der Spieldatei | (wird verwendet wenn man mehrere Spiele nacheinander hat) |
| Spielzeit wählen | (möglichkeit verschiedene Spielzeiten zu wählen zB. Bei Pokalspielen) |
| Starten Nachspielzeit | (Wird bei Spielverlängerungen verwendet) |
| Neu start Spielzeit | (wird verwendet wenn man zu früh gestartet hatt) |
| Anzeigen des Elfmeterschiessens | (wird verwendet beim Elfmeterschiessen) |
| Verbergen Elfmetermenu | (verbergen Elfmeterschiessen Menu) |
| Anzeigen/ ändern Eingabe | (wird verwendet wenn man Eingaben ändern möchte) |
| Anzeigen/ändern Ergebniss | (Wird verwendet wenn man das Ergebniss ändern möchte) |
| Anzeigen Teamcoach | ( Wird verwendet wenn man zB. Der Name des Trainers ändern möchte) |
| Berichte erstellen | (Das Spiel soll gespart / Bericht erstellt werden bevor man das Gerät abschliesst) |
| Aufnahme | ( Wird verwendet wenn man Stimmen oder Ton aufnehmen möchte) |
| Ändern der Spielernummer | (wird verwendet wenn Spieler zB. Trikot ändern während oder vor dem Spiel) |
| Vorname ändern | (wird verwendet wenn man Namen ändern oder zufügen möchte) |
| Nachname ändern | |
| Ändern personsnummer | |
| Wiederherrstellung von Information | (Wiederherstellen von verlorener Information ) |
| Walk over | (wird verwendet wenn zB. Ein Team nicht zum Spiel erscheint) |



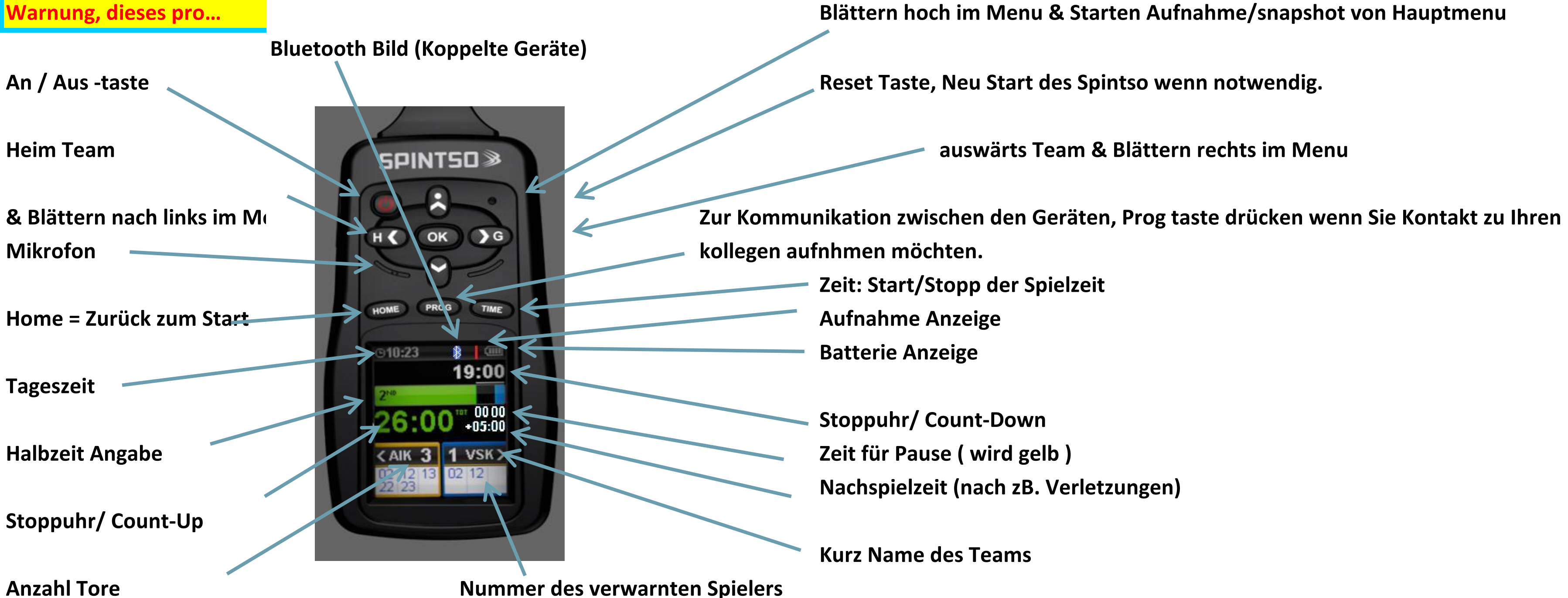

## 1.PIN-Code

**Wenn Sie Spintso zum ersten Mal starten, müssen Sie einen 4 zahlige persönliche Pin-Code angeben.**

**Diesen Pin-Code verwenden Sie jedes Mal wenn Sie ihren Spintso starten.**

**Wenn Sie neue Software herunterladen, müssen Sie die Code wieder eingeben. Sie können den Code dann auch ändern.**

## 2.Bilder und Tasten auf Spintso




**Damit Sie die Funktionen im Menu anwenden können müssen Sie zuerst die H oder G Taste drücken.**
**< Heim oder Auswärts > . Beenden sie immer mit der OK Taste. Drücken Sie Home um zum Hauptmenu zurück zu kehren.**



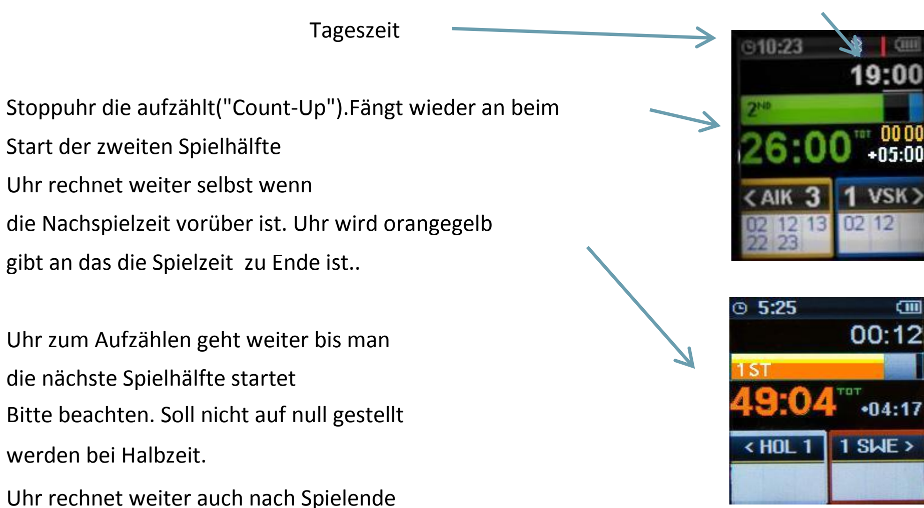
## 3.Funktion der Uhr

Stoppuhr die abzählt("Count-Down") und gestoppt werden kann bei ZB. Verletzungen oder Auswechslungen.

Tageszeit

Stoppuhr die aufzählt("Count-Up").Fängt wieder an beim Start der zweiten Spielhälfte
Uhr rechnet weiter selbst wenn
die Nachspielzeit vorüber ist. Uhr wird orangegelb
gibt an das die Spielzeit zu Ende ist..

Uhr zum Aufzählen geht weiter bis man
die nächste Spielhälfte startet
Bitte beachten. Soll nicht auf null gestellt
werden bei Halbzeit.
Uhr rechnet weiter auch nach Spielende
bis man das Gerät abschaltet




Gelbe Uhr, startet automatisch bei Halbzeit. Zeigt an
wie länge die Halbzeit dauert. Wird nicht angezeigt beim Start des
Spieles und wird verborgen beim Start der anderen Spielhälfte
Startet auch wenn das Spiel endet, und rechnet weiter biss das Gerät
ausgeschaltet wird

Uhr zeigt an wie lange die Nachspielzeit beträgt. Startet automatisch
wenn die Zeit gestoppt wird bei zB. Verletzungen und Auswechslungen

## 4.Bilder im Team Menu

Team Name (kurz)

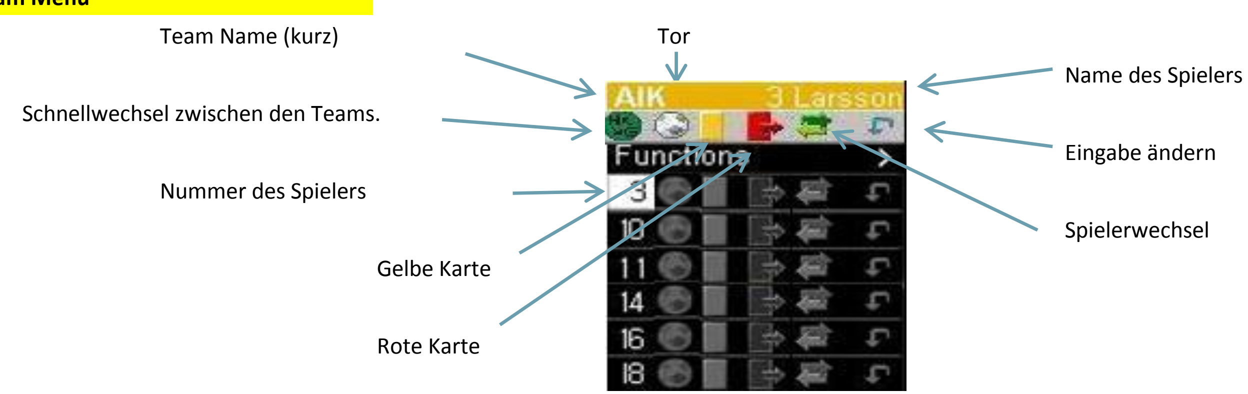
Tor

Schnellwechsel zwischen den Teams.

Nummer des Spielers

Gelbe Karte

Rote Karte




Name des Spielers

Eingabe ändern

Spielerwechsel

## 5.Übersicht der Menüstruktur in Spintso

### 6.Funktion




### 7.Spielmenü




### 8.Kommunikation




Drücken Sie zuerst OK auf
alle Geräte die Slave sein sollen

und zuletzt auf dem Master Gerät

Bild wird nach 10-12 sek. angegeben

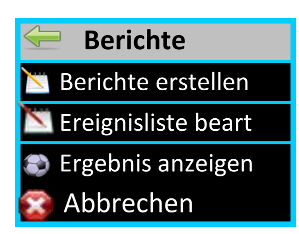
### 9.Starten zweite Spielhälfte




### 10.Extra Zeit




### 11.Berichte




### 12.Spielzeit wählen




### 13.Einstellungen




" Neu start der Spielhälf"
Gilt die Spielhälfte
die zuletzt gestartet
wurde

## 14.Starten

Wenn Sie ihr Spintso bekommen haben, geben Sie zuerst einen 4 stelligen Pin Code ein, und stellen Sie die Zeit und Datum ein.

**Drücken Sie immer auf die OK Taste, damit Sie Ihre Eingabe bestätigen.**




## 15.Grundeinstellung

**Sie starten Ihr Spintso indem Sie die An/Aus Taste für einige Sekunden drücken .**







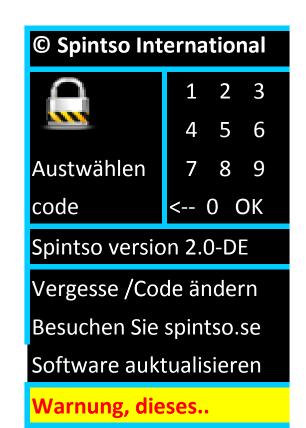
**Abschalten des Spintsos**: Drücken Sie die An/Aus Taste bis das Fenster ganz rot wird.

und das Display ganz weiß.

## 16.Pin-Code wählen

Wählen Sie einen 4 stelligen Pin-Code. Verwenden Sie die Pfeiltasten zur Navigation

Drücken Sie nach jeder der Zahlen auf die OK Taste und abschließend auf OK damit Sie zum Hauptmenu zurückkehren.



## 17. Datum einstellen

Drücken Sie den linken Pfeil > **Funktion > Einstellungen** > Einstellen des Datums > Wählen Jahr > Monat> Tag

Verwenden Sie die Pfeile auf/ab, damit Sie das Datum ändern können




## 18.Uhr einstellen

Wählen Sie die Pfeile links/rechts **> Funktion > Einstellungen >** Uhr einstellen Wählen Stunde > Minute

Verwenden Sie die Pfeile auf/runter , damit Sie die Zeit ändern können

## 19.Batterie

Ihr Spintso Gerät wird ist mit einer aufladbaren litium-ion Polymeterbatterie ausgestattet. Spintso darf nur mit Originalbatterien und Zubehör verwendet werden.

Die Batteriezeit hängt ab, von verschiedene Faktoren wie Kommunikation, Temperatur, Funktionen/Einstellungen die Sie benutzen.

**Das vollständige Aufladen der Batterie dauert ca. 6 Stunden. Die Batteriezeit beträgt ca. 500 Minuten.**

**Batterie aufladen**

Schließen Sie das USB-Kabel zwischen den PC und den Spintso an oder benutzen Sie das Ladegerät.

Bitte beachten ! PC mit Energisparfunktion schaltet sich nach einiger Zeit aus, damit wird das Aufladen der Batterie auch abgebrochen.

## 20.Spielzeit wählen (Gilt als Standard jedes Mal wenn Sie Spintso benützen, biss Sie eine andere Spielzeit Wählen)

Wählen Heim/Gast > Funktion > Spielmenu > Wählen Spielzeit > OK



## 21.Vorbereitungen vor Spielanfang

Sie können auf 2 verschiedene Weisen die Spieler zum Spiel registrieren:

A) Durch herunterladen der Teamaufstellung von der Fogis Datei (das heißt Angaben die der Trainer vor Beginn des Spieles eingegeben hat )

*Lesen Sie die Anleitung dieser Instruktionen auf unsere Webseite www.spintso.se/produkt/Spintso-Fogis*

**Wenn Sie A wählen, laden Sie so die Datei von Spintso herunter: Wählen Team >Funktion> Spielmenu> Spiel von Datei**

B) Durch das manuell eingeben der Spieler

## 22. Laden Sie das Spiel aus FOGIS

*Lesen Sie die Anleitung auf unsere Webseite www.spintso.se oder auf der SvFF Webseite wenn Sie in der Fogis Datei eingeloggt sind.*

*Die Angaben zum Einloggen bekommen Sie von Ihre Schiedsrichterbezirk*

## 23.Manuell Registrierung von Spielern

| Spieler | | | Ersatz | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 16 | 17 | 18 |
| 08 03 | | | 00 00 | | |

Im Schnellmenu können Sie zum anderen Tean wechsel damit sie die spielernummern des Team eingeben können

(Die Angaben von Namen und Spielernummern können auch manuell eingegeben werden

**Eingabe der Nummern**

Wählen Heimteam > Zuorden Spieler> Wählen Sie die Spielernummer des Spielers>

Spieler der Startaufstellung werden grün angezeigt. Auswechselspieler werden grau angezeigt.

Geben Sie falsch ein können Sie ändern damit Sie auf OK auf die Nummer zu drücken..

Anzahl der Spieler respektive Auswechselspieler wird ganz unten angegeben.

## 24.Registrieren Spieler und Ersatzspieler

Wählen Team> Wählen Spielernummer >Blättern Sie links biss Sie auf die Nummer stehen > Wählen ein.

Spieler der Startaufstellung bekommen einen grünen Pfeil. Auswechselspieler bekommen einen grauen Pfeil im Team Menu.




(Gewechselte Spieler bekommen nach dem Wechsel einen roten Pfeil.)

Im sollen 11 Spieler im Feld sein + Wechselspieler

Im Serien mit freier Wechsel sollen alle teilnehmende Spieler als im Feld angegeben werden .

**25. Spielernummern ändern**

Wählen Team > Blätter runter biss zur Spielernummer > Blätter links zur Nummer > OK > Wählen Ändern Nummer >Wählen Nummer (Schon vergebene Nummern werden mit Rot angezeigt).




**26. Spielführer registrieren**

Wählen Team > Blätter zur Spielernummer> Blätter links zur Nummer > OK > Wählen Spielführer> OK

**27.Teamfarbe wählen**

Wählen Farbe > Funktion > Spielmenu >Teamfarbe> Wählen Farbe >OK




Sie können auch die Trikotfarbe des Teams direkt im Schnellmenü angeben wenn Sie die Spielernummern eingeben.

Blättern Sie zur Farbenpalette.




Farbe wird im Heim Menü um der kurz Team Nahmen angezeigt.

Die Teamfarbe wird auch in den Rubrikraden wo man die Ereignisse eingibt, angezeigt

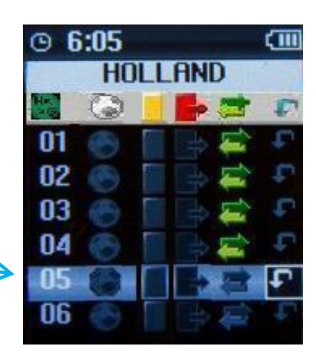
Normalerweise benutzt man die Hauptfarbe des Spielertrikots.

**28.Namen ändern**

Wählen Team > Wählen Spielernummer> Blättern bis zu Vorname ändern>

Ändern Nachname: Wie vorher> *Ändern Nachname*

Ändern Spieler-Nummer: Wie vorher> *Ändern Spieler-Nummer*



**29.Namen und Spielernummern können manuell im Spintso eingegeben werden**

Wählen Team > Funktion >Blättern bis Spielernummer > OK >Blättern bis zur Funktion die man ändern möchte.

(Vornahme/Nachnahme/Personnr)

Drücken Sie auf ok nach jeder gewählten Buchstabe/Nummer

Kehren Sie zurück zum Hauptmenu, drücken Sie auf HOME

Heimmannschaft
Andreas Klee
Löschen Name
A/a
A B C D E F G H I J K
L M N O P Q R S T U
V W X Y Z Å Ä Ö

Grosse/Kleine Buchstaben

Zeichen wischen

## 30.Ändern von Teamnahme

Fangen Sie an mit dem Löschen des Namen durch das drücken auf >>

Geben Sie den Teamnamen ein wie zuvor den Spielernamen.

Machen Sie das gleiche wenn Sie den langen Namen ändern möchten

Wechseln Sie Team durch Benutzung des Schnellmenus.

HH= Heimteam

GG= Auswärtsteam

Kehren Sie zurück zum Hauptmenu durch drücken der HOME Taste.

Heimmannschaft
H-Kurzname wählen
H H G G A/a
A B C D E F G H I J K
L M N O P Q R S T U
V W X Y Z Å Ä Ö

## 31.Kommunikation zwischen Geräte

Bevor Sie ihr Spintso an ein anderes Spintso Gerät koppeln, müssen Sie übereinkommen wer die Verantwortung nimmt für die verschiedene Angaben während des Spiels z.B. Wer notiert wenn ein Tor geschossen wird, wer notiert Verwarnungen und Spielerwechsel etc.

Sie müssen innerhalb einen Meter von einander stehen damit Sie die Geräte koppeln können.

**Es können maximalt 5 Geräte gekoppelt werden**

***Master*** (ein **M** wird auf dem Mastergerät angezeigt) kann alla Funktionen im Spintso benützen. Alle Information die im Spintso registriert wird, wird automatisch zu den anderen Slavegeräte geschickt. **Das Mastergerät steuert die Start- und Stopzeiten auf alle Geräte.**

Das **Slavegerät** kan alla Spielereignisse registrieren - aber kan nicht die Spielzeit stoppen oder starten.

## 32.Koppeln von Geräten

Wähle H > Funktion >einstellung > Kommunikation >

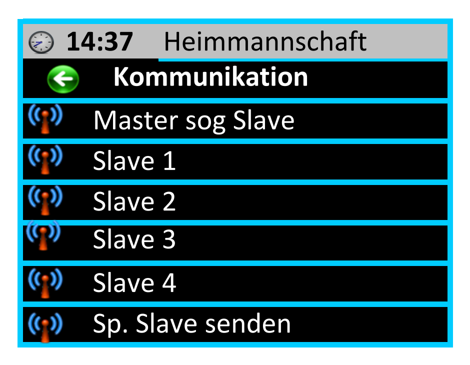
Stellen Sie den Rang der verschiedenen Geräten ein. Master, Slave 1-4.

Bitte beachten ! Starten Sie das Suchen nach andere Geräten mit drücken auf die OK Taste der Slavegeräte! Danach drücken Sie auf Master sucht Slave

Bild wird nach 10-12 sek. auf den verschiedenen Geräte angezeigt.

Auf dem Mastergerät wird auch die Anzahl der gekoppelten Geräte angezeigt.

Beim koppeln der Geräte wird die Spielinformation automatisch vom Mastergerät zu den Slavegeräte verschickt.




**Kommunikation mit vibrator zwischen Spintsogeräte**

Wenn die Geräte gekoppelt sind kan das Slavegerät mit eindrücken der PROG Taste den Mastergerät um Aufmerksamheit bitten.

Eine Flagge wird im Mastergerät angezeigt und gibt an welches Slavegerät kontakt sucht. Die Flagge wird nach einige Sekunden gewischt.

## 33.Anstossendes Team

Wählen Team > Funktion > Spielmenu > Anstossendes Team > Wählen Team > OK > Home

Ein kleiner ball mit 1st und 2nd wird oben beim Team in dem Startmenu angezeigt.



## 34. Spielzeit

Mit dem Drücken der Timetaste startet und stopt das Mastergerät ( der Schiedsrichter) die Spielzeit auf alle gekoppelten Geräte.

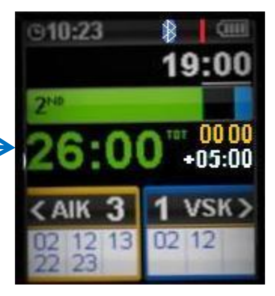



**Start/stop der Spieluhr**

Beim drücken der Timetaste startet die Spieluhr mit einer Vibration.

Die grüne Spieluhr (1) startet und zählt auf("Count-Up"). Dieser kann nicht gestopt werden.

Die weisse Uhr (2) started zu gleicher Zeit und rechnet die Spielzeit ab("Count-Down") . Diese kann mit drücken der Timetaste gestopt werden.




Wenn die weisse Uhr gestopt wird, bekommt der Schiedsrichter, durch vibrieren des Gerätes, jede 10 Sekunden eine Erinnerung, biss die Uhr wieder gestartet wird.

**Neustarten der Spieluhr**

Wenn Sie das Spiel oder Spielhälfte zu früh starten, können Sie die Spielzeit auf neu starten

Wählen Pfeil links > Funktion > neustarten Spielhälfte > OK > Home




**Zeitangabe der Halbzeit**

Wenn die erste Spielhälfte zu Ende ist, startet oben neben der Stoppzeit automatisch eine extra Uhr (Gelbe Farbe).

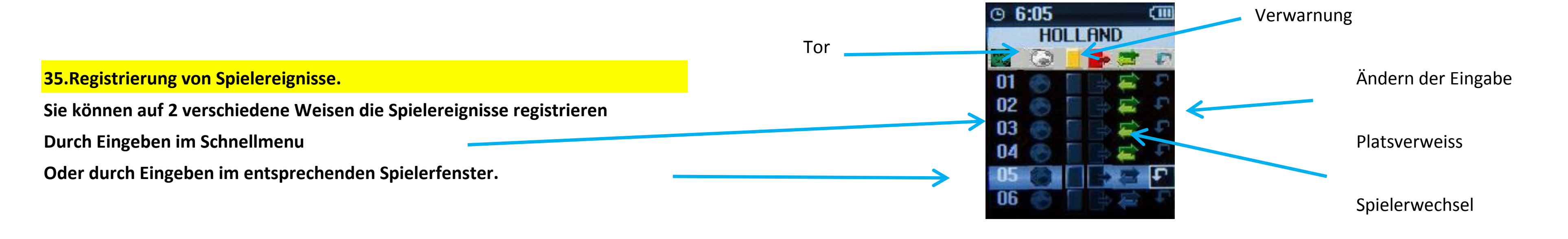
Diese zeigt an wie länge die Halbzeit dauert. Diese Funktion wird automatisch beim starten des Spieles/Spielhälfte gelöscht.

## 35.Registrierung von Spielereignisse.

**Sie können auf 2 verschiedene Weisen die Spielereignisse registrieren**

**Durch Eingeben im Schnellmenu**

**Oder durch Eingeben im entsprechenden Spielerfenster.**



**Im Schnellmenu :**

Wählen Team > Zum Bild für Ereigniss > Wählen Spielernummer > OK > Home

**Im Teammenu:** Siehe entsprechende Ereignisse hier Unten

**36. Tor**

Wählen Team > Spielernummer > Tor Art > OK > Home

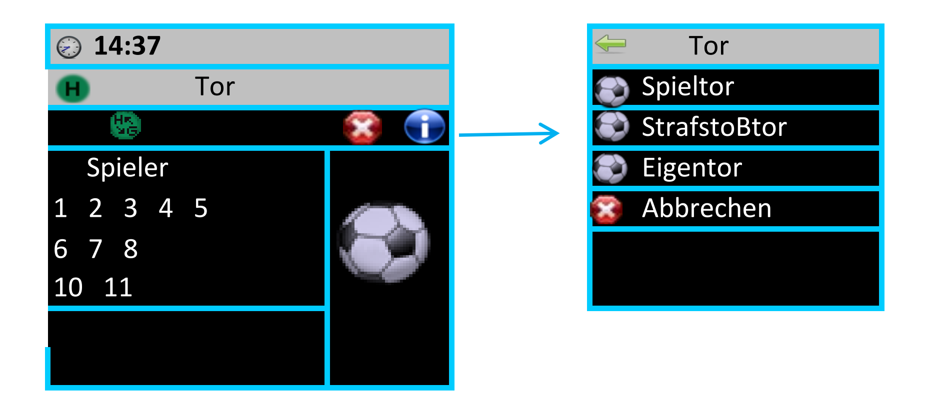
*Bitte beachten ! Eigentore müssen bei einem verursachenden Spieler registriert werden*

*Das heisst bei dem Spieler der das Eigentor gemacht hatt.*

Das aktuelle Ergebniss wird im Hauptmenu angezeigt.

Wieviele Tore der Spieler geschossen hat wird in seinem Fenster im

Teammenu angezeigt



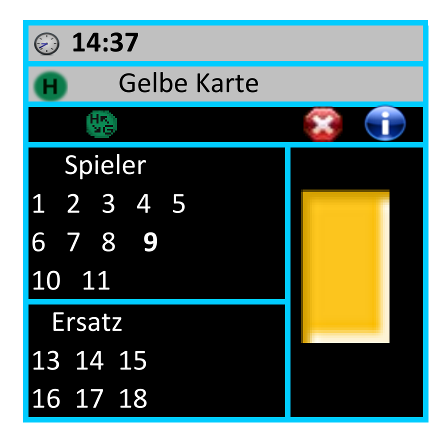

**37.Verwarnungen / Gelbe Karte**

Wählen Team > Blättern bis Spielernummer > Blättern bis gelbe Karte > OK > Home

Gelbe Karten werden im Teammenu angezeigt und Spielernummer wird im Hauptmenu angezeigt.

Sie können wenn notwendig mehrere Spielern gleichzeitig verwarnen.

*Bei der zweiten Verwarnung/ gelbe Karte eines Spielers, blinkt das Fenster rot und vibriert das Gerät.*

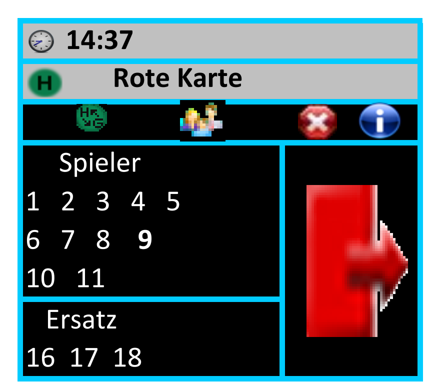



**38.Feldverweise**

Wählen Team> Spielernummer > "Art" von Verweisung > OK > Home

Rote Karten werden im Teammenü markiert. Spielernummern werden nicht mehr im Hauptmenü angezeigt,

da die Spieler nicht länger am Spiel beteiligt sind und sich nicht im Spielfeld aufhalten dürfen.



## 39.Spielerwechsel

Spielerwechsel können nur registriert werden wenn die Spielzeit gestartet ist.

Im Schnellmenu können Sie Vorbereitungen zum Spielerwechsel treffen.

Spielerwechsel bestätigen> Blättern zum Bild >>> 




Der Ereigniss kann auch im entsprechenden Spielerfenster im Teammenu registriert werden

(Der ausgewechselte Spieler bekommt einen roten Pfeil im Teammenu)

*(In Serien mit freier und sogenannten fliegender Spielerwechsel brauchen Sie diese Funktion nicht zu verwenden)*




## 40. Abbrechen Registrierung

Wählen Team > Blättern bis Spielernummer > Blättern bis Ändern-Bild > Wählen des Ereignisses das geändert/gelöscht werden soll, durch Blättern nach unten >Drücken Sie Ok wenn Sie das gewünschte Ereignis gefunden haben.

Der Ereigniss wird nicht länger im Fenster angezeigt, aber wird in der Spieldatei gespart.

## 41.Feldverweisung der Trainer

Wählen Team > Schnellbild Rote Karte >OK > Bild "Bank" >

> Wählen wer den Platsverweiss bekommen soll (bild 2 )> OK

**Machen Sie wie folgt wenn Sie den Platsverweiss ändern möchten.**

Wählen Team > Rote Karte > Bank Bild > Wählen Sie den Platsverweis den Sie ändern möchten>

> lösschen dem Platzverweis ( bild 3 )

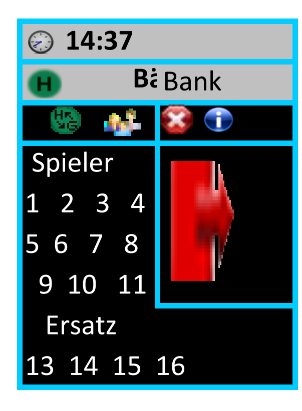
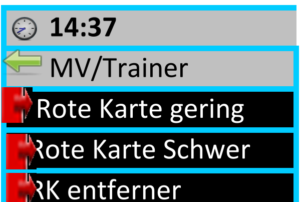



Bild 2




Bild 3



## 42.Verlängerung/Elfmeterschiessen

Wird verwendet wenn die gesammte Spielzeit + Nachspielzeit zu Ende ist und das Spiel noch immer unentschieden ist und entschieden werden muss.

## 43.Starten Nachspielzeit

Wählen Team> Funktion>Spielmenu>Blättern biss Starten Nachspielzeit > Wählen wie im Spielregel bestimmt >OK

VL starten
VL wählen
15 + 15 min
10 + 10 min
5+ 5 min
Abbrechen

## 44.Elfmeterschiessen

Bitte Beachten ! Bevor Sie mit dem Elfmeterschiessen anfangen, müssen Sie darauf achten das jedes Team mit einer gleichen Anzahl Spieler vertreten ist.

Sie müssen dabei ein oder mehrere Spielern eines Teams wegnehmen.

Wegnehmen des Spielers:

Wählen Team > Spielmenu > Anzeigen Elfmetermenu > Wählen H oder G > Blättern bis Spielernummer die weggenommen werden soll > OK> bekstätigen

Hier können Sie sehen wieviele Spielern jedes Team hatt, bevor mit dem Elfmeterschiessen angefangen wird.




## 45 Angeben Tor / Kein Tor beim Elfmeterschiessen

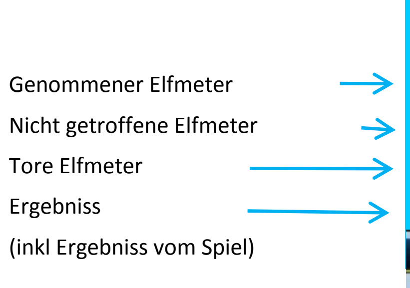
Wählen H/G >Wählen Spielernr. > wählen Ereigniss > OK




Nach jedem geschossenen Elfmeter kehren Sie zum Menu zurück.

von da aus wählen Sie das nächste Team H/G.

Straffmeny

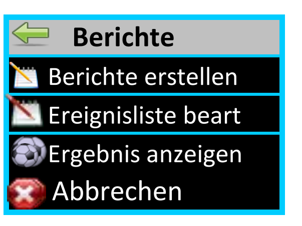





## 46.Nach dem Spiel

Nach dem Spiel kann es sein das der Schiedsrichter einige Ereignisse im Spintso ändern muss zB. Tor oder Verwarnung die zum falschen Spielernummer zugeordnet wurden

Verfahren Sie wie folgt wenn Sie zB. Den Torschütze ändern wollen :




## 47.Anzeigen/ ändern Eingabe

Wählen Team> Funktion > Rapporter > Zeigen/ändern Ereignisse > Spiel Tor > ändern Spielernr > Nr >

> OK > Home

**Zeigen/ändern Ergebniss**




Wählen Team > Funktion > Rapporter > Zeigen Ergebniss > Zeigen/ändern Ereigniss > Wählen Ereigniss das geändert werden soll

## 48. Walk over

Wählen Team>Funktion>Rapporter>Zeigen Ergebniss > Wählen Team der nicht starten kann.

## 49.Speichern von Stimmen und Tönen

**Aufnehmen**

Die Aufnahmefunktion startet direkt wenn das Spintso eingeschaltet wird. Wenn Sie eine Aufnahme speichern möchten drücken Sie auf die Aufnahmetaste. (Pfeil nach oben).




Wenn mehrere Geräte gekoppelt sind startet die Aufnahme zur gleicher Zeit auf alle gekoppelte Geräte, wenn mann auf einer dieser Geräte die Aufnahmetaste eindrückt.

Eine rote Markierung im Batterieanzeigefenster zeigt an dass das Aufnehmen gestartet ist.

*Spintso speichert c:a 30 sek vor und 30 sek nach dem drücken der Aufnahmetaste*

Die Speicheranzeige verändert sich während die Aufnahme.

**Bitte Beachten! Diese Funktion kann nur im Hauptmenu verwendet werden.**

**Halten Sie die Taste nicht zu lange eingedrückt- ein schnelles Eindrücken der Taste reicht!!**

**Diese Funktion ist wie alles andere im Spintso ein Hilfsmittel für den Schiedsrichter**

**Benützen Sie die Funktionen immer achtsam und mit Vernunft. Vermeiden Sie Provokationen.**

## 50.Berichte erzeugen

Nach dem Spiel soll ein Spielbericht erzeugt werden, das heisst soll in der Datei des Spintsos gespeichert werden.

Wählen Team> Funktion > Bericht > Bericht erzeugen > OK > Home

**Beachten Sie: Spielberichte müssen nach dem Spielende erzeugt werden. Sie dürfen das Gerät nicht vorher abschalten!**

Wenn Sie vergessen haben den Bericht zu erzeugen, können Sie natürlich den Bericht, nach dem Starten des Gerätes erneut lesen. Wir empfehlen Sie dennoch dringend sich daran zu gewöhnen erst den Spielbericht zu erzeugen bevor Sie das Gerät abschalten.

## 51.Löschen der Spiel-Datei

Wenn Sie die Spieldatei löschen, löschen Sie alle Information zu den Teams, die Sie vorher im Spintso registriert haben.

Vorher müssen Sie sich vergewissern das Sie die Datei auf einem PC gespeichert haben.

Wählen Team> Funktion > Spielmenu > *Lösschen Spieldatei* > Lösschen > Home

## 52.Abspielen

Ihr Spintso Gerät kann bis zu 5 Stunden Aufnahmen speichern. Wir empfelen Ihnen jedoch nach jedem Spiel die gespeicherten Aufnahmen auf einem PC herunter zu laden.

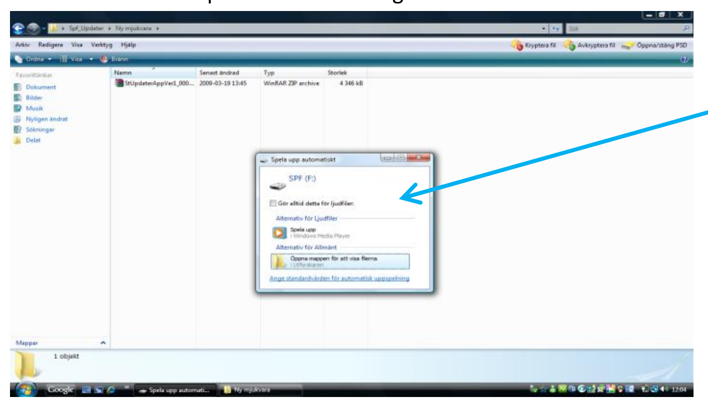
Sie können die Aufnahmen direkt in Ihrem PC abspielen. Drücken Sie dabei auf das Abspielbild auch wenn Sie die Aufnahmen auf einem anderen Gerät herunterladen möchten

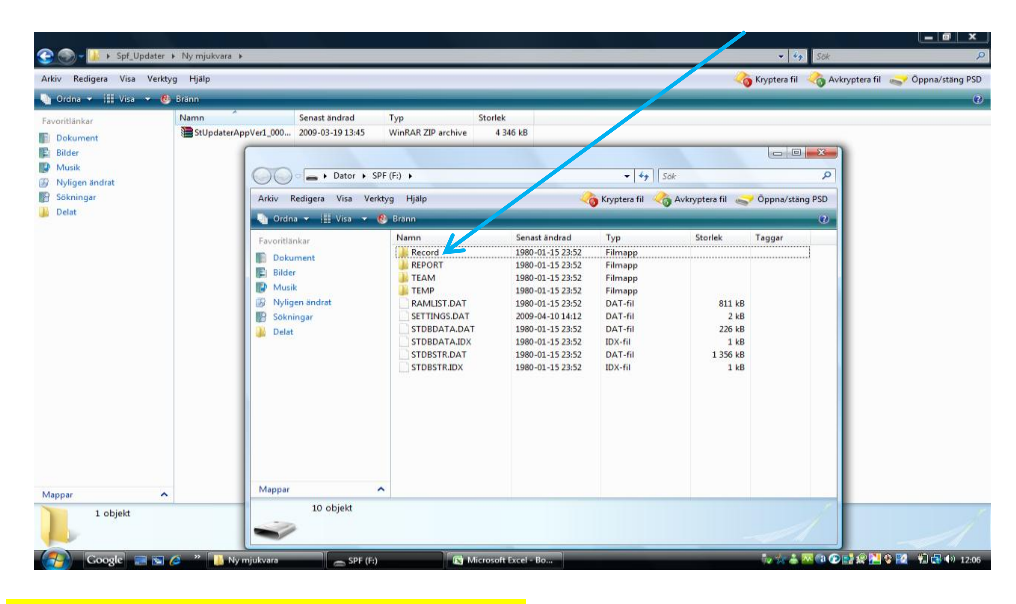
Verwenden Sie bitte Kopfhörer die Sie zu Ihrem PC verwenden.

Die Aufnahme Funktion können Sie auch zu Ihrem eigenen Vorteil verwenden. Nehmen Sie zB. Auf was Sie zu den Spielern sagen wenn Sie die Spieler oder Trainer verwarnen oder zureden.

Starten Sie in dem Moment die Aufnahme Funktion, können Sie nachher hören wie Sie die Spielern/trainer zugeredet haben

Schliessen Sie den Spintso mit dem mitgelieferten USB-kabel an Ihren PC an >



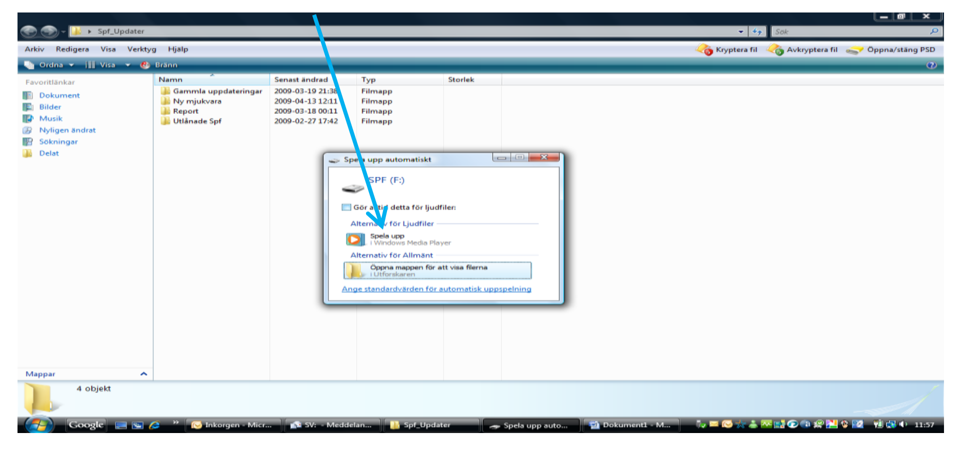


**53.Spintsos Spiel Berichte**

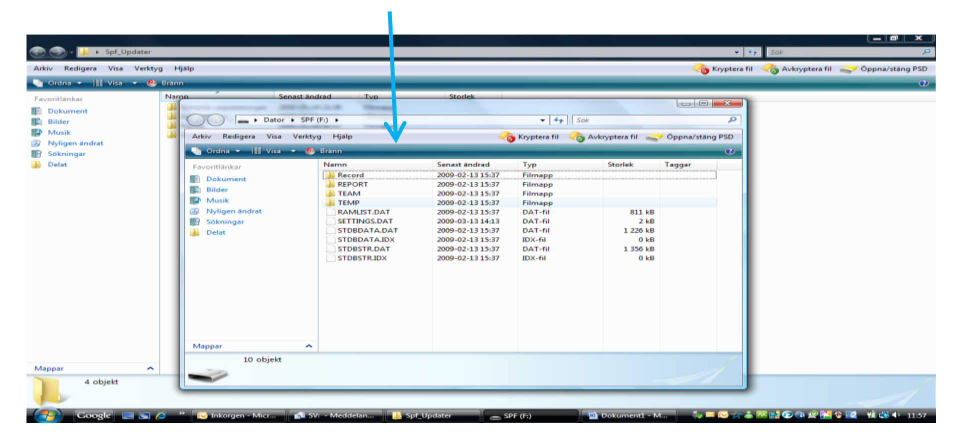
Bitte beachten! Dies ist Spintsos eigener Spielbericht und ist nicht an einem Verband angepasst worden

Bilder zu anweisungen wie Sie Fogis anwenden finden Sie auf spintso.se

Schliessen Sie den Spintso mit dem mitgelieferten USB-kabel an Ihren PC an >

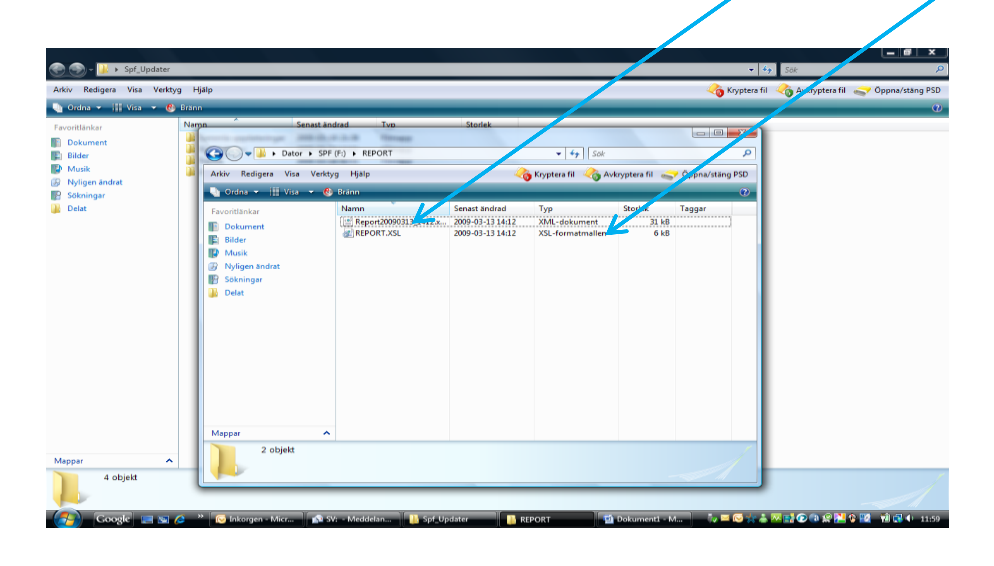


Drücken Sie auf ***REPORT***

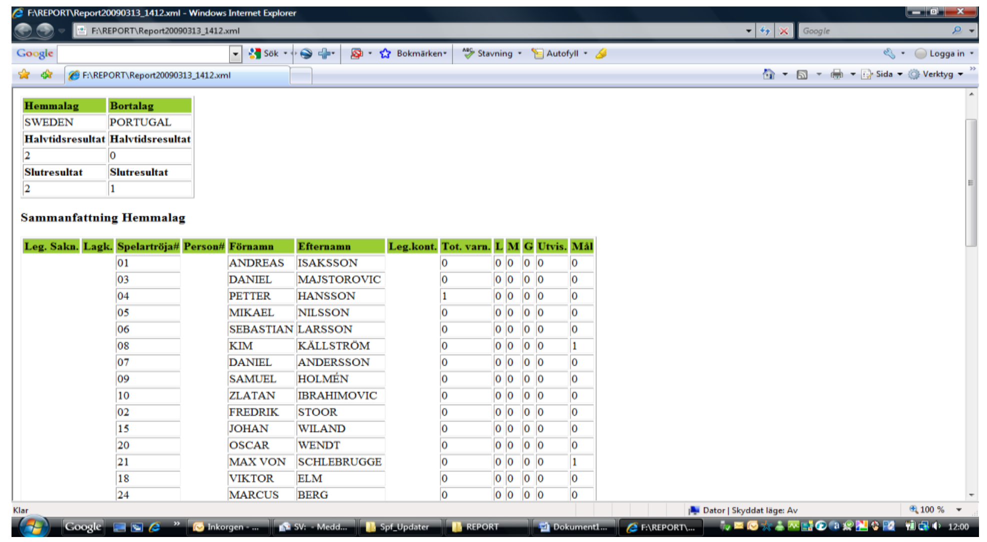



Wählen Sie den Spielbericht, den Sie öffnen möchten . Sie können biss zu 500 Spiele in Ihrem Spintso speichern. Wir empfehlen Ihnen die Spieldatei auf Ihrem PC herunter zu laden.

Wenn Sie den Spielbericht speichern möchten, müssen Sie sowohl Report als Report.XSL im selben Ordner auf Ihrem PC speichern.



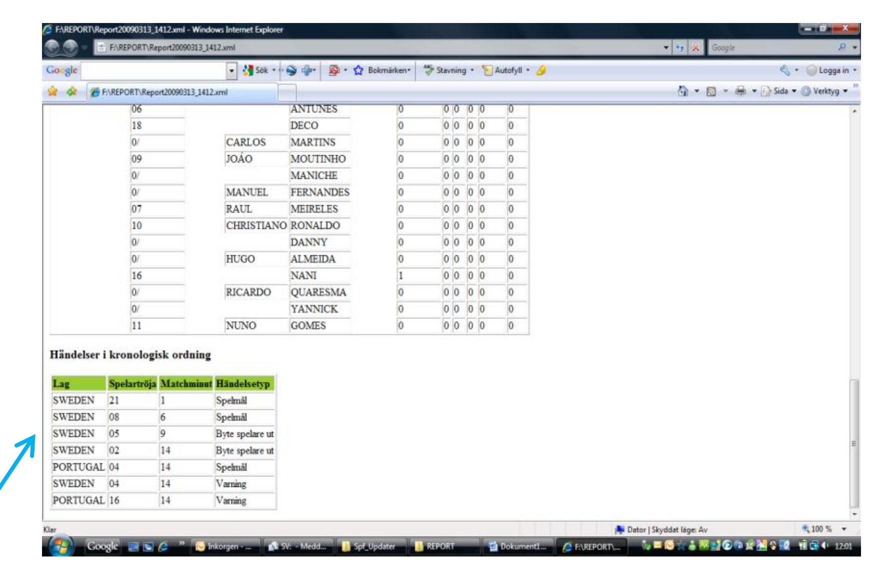
Vorbild wie es aussehen kan mit Spintsos eigener Spielbericht.



| Hemmalag | Bortalag |
|---|---|
| SWEDEN | PORTUGAL |
| **Halvtidsresultat** | **Halvtidsresultat** |
| 2 | 0 |
| **Slutresultat** | **Slutresultat** |
| 2 | 1 |

**Sammanfattning Hemmalag**

| Leg. Sakn. | Lagk. | Spelartröja# | Person# | Förnamn | Efternamn | Leg.kont. | Tot. varn. | L | M | G | Utvis. | Mål |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 01 | | ANDREAS | ISAKSSON | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 03 | | DANIEL | MAJSTOROVIC | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 04 | | PETTER | HANSSON | | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 05 | | MIKAEL | NILSSON | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 06 | | SEBASTIAN | LARSSON | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 08 | | KIM | KÄLLSTRÖM | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | | 07 | | DANIEL | ANDERSSON | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 09 | | SAMUEL | HOLMÉN | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 10 | | ZLATAN | IBRAHIMOVIC | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 02 | | FREDRIK | STOOR | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 15 | | JOHAN | WILAND | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 20 | | OSCAR | WENDT | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 21 | | MAX VON | SCHLEBRUGGE | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | | 18 | | VIKTOR | ELM | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 24 | | MARCUS | BERG | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |



| Spelartröja# | Förnamn | Efternamn | Tot. varn. | L | M | G | Utvis. | Mål |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 06 | | ANTUNES | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 18 | | DECO | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0/ | CARLOS | MARTINS | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 09 | JOÁO | MOUTINHO | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0/ | | MANICHE | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0/ | MANUEL | FERNANDES | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 07 | RAUL | MEIRELES | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | CHRISTIANO | RONALDO | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0/ | | DANNY | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0/ | HUGO | ALMEIDA | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 16 | | NANI | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0/ | RICARDO | QUARESMA | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0/ | | YANNICK | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | NUNO | GOMES | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

**Händelser i kronologisk ordning**

| Lag | Spelartröja | Matchminut | Händelsetyp |
|---|---|---|---|
| SWEDEN | 21 | 1 | Spelmål |
| SWEDEN | 08 | 6 | Spelmål |
| SWEDEN | 05 | 9 | Byte spelare ut |
| SWEDEN | 02 | 14 | Byte spelare ut |
| PORTUGAL | 04 | 14 | Spelmål |
| SWEDEN | 04 | 14 | Varning |
| PORTUGAL | 16 | 14 | Varning |

Ganz Unten sehen Sie einen Zusammanfassung in kronologischer Reihenfolge.

## 54.Software aktualisieren

Herunterladen und Installieren von neuer Software für dein Spintso, wenn eine Verbesserung bedeutet, geschieht auf unsere webbseite www.spintso.com (c;a 2 mal/jahr

System

Internetanschluss

Empfohlene Systemanforderungen :

Intel® Pentium® 4, 2,0 GHz eller högre, AMD Athlon

1 USB-port (2.0)

Internet Explorer 4.0 servicepaket 1 eller senare

Windows XP™ (Home eller Professional) med SP2 eller senare.

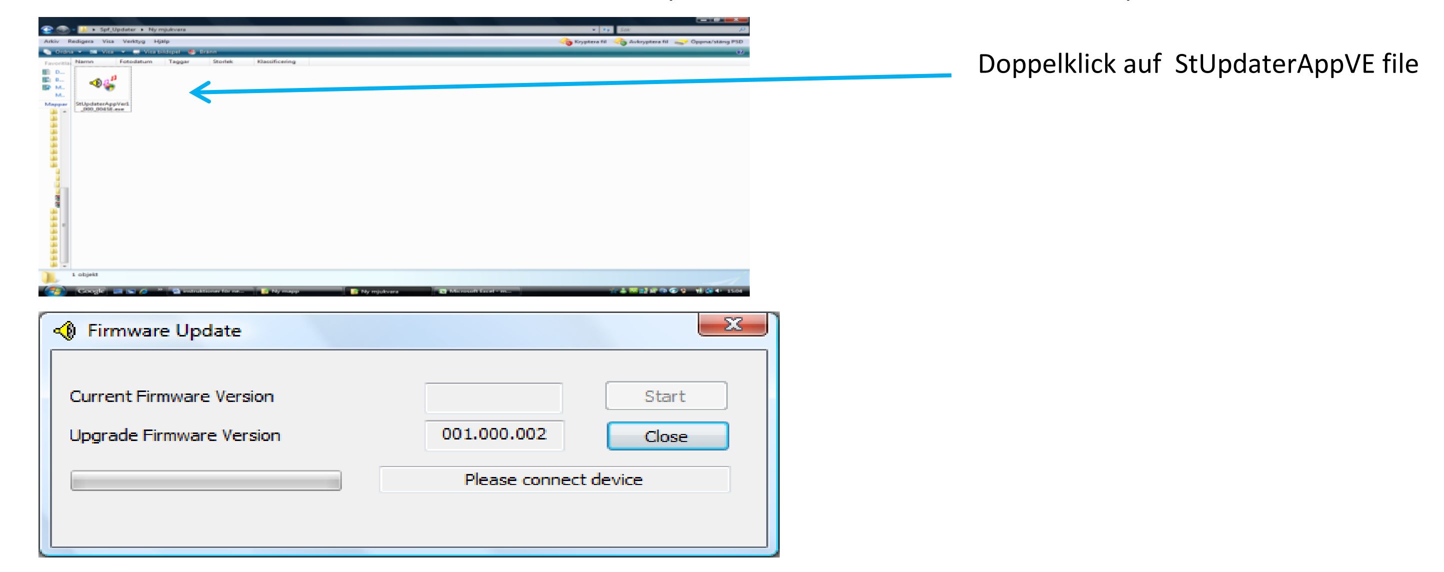
Microsoft® Windows Vista™ (32-64 bitars ).

Filstorlek ca.5Mb

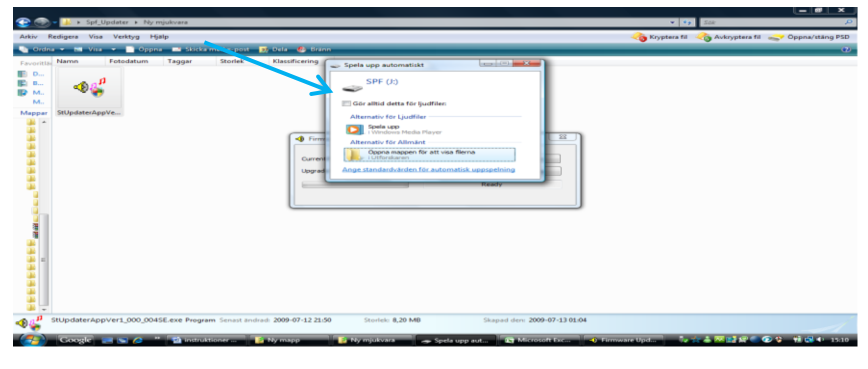
Ungefärlig nerladdningstid: 30-60 sek, beroende bredbandhastighet

Bitte beachten Sie die folgenden Instruktionen um die neue Software bei Spintso runterzuladen:

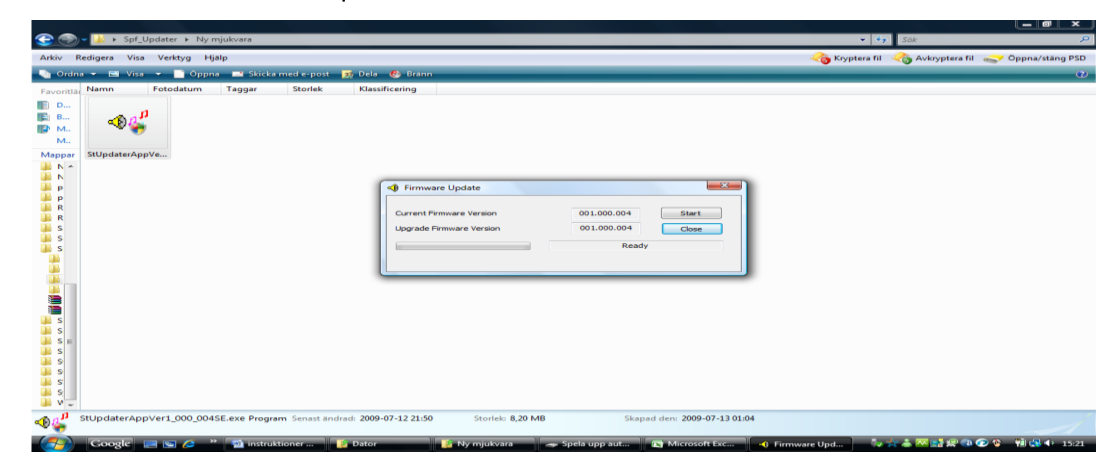
Loggen Sie sich bei www.spintso.se  ein
Klicken Sie auf das Feld "Produkt"
Klicken Sie bei Gebrauchsanweisung und Software updates
Laden und sichern Sie die Software auf Ihren Desktop oder in einen Ordner auf Ihrem Computer.



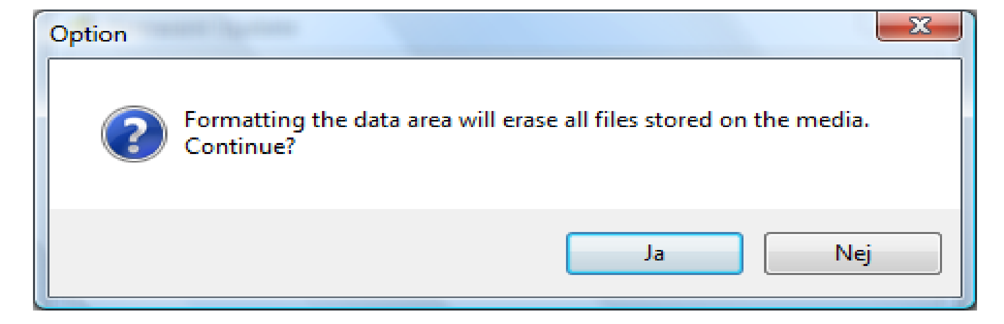

Wenn dieses Fenster erscheint, verbinden Sie das Spintso Gerät mit Ihrem Computer (mit dem USB Kabel)
Schließen Sie dieses Fenster wenn das erscheint.



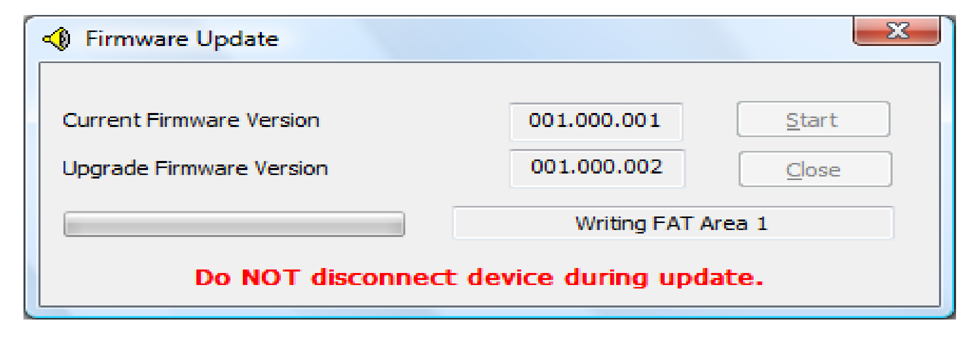
Drücken Sie den Startknopf



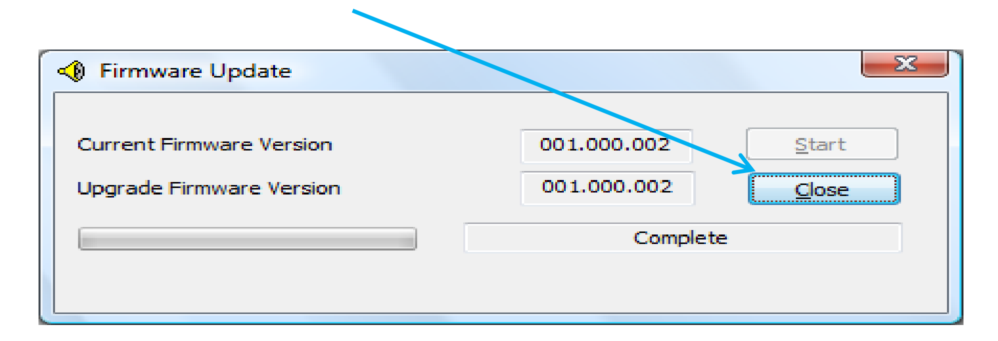
Drücken Sie den YES/JA Knopf




**Während des Runterladens bitte nicht das USB Kabel berühren!**



Klicken Sie den "Closebutton" wenn alles fertig ist "complete"




Nun ist die neue Software in Ihrem Spintsogerät installiert.
**Sie müssen Uhrzeit und Datum einstellen. Sie können auch den PIN-Code ändern, sollten Sie das wünschen.**

Neuen (oder vergessenen) Pin-Code

Sollten Sie Ihren PIN-Code vergessen haben, müssen Sie Ihr Spintso Gerät neu updaten - Sie müssen wieder alles neu einstellen!
Deshalb ist es ganz wichtig, sämtliche Spieldaten und Aufzeichnungen auf Ihren Computer zu übertragen.

Wieder lesen des Spielinformation

Alle Informationen die im Spintso Gerät registriert sind, werden automatisch im Memory/Speicher gesichert.
Sollten Sie die gleichen Informationen abfragen wollen, als Sie Ihr Gerät ausgeschaltet haben, dann folgen Sie den nächsten Anweisungen:
(oder falls sich das Gerät aus irgendwelchen Gründen aufhängt)

Schalten Sie Ihr Spintso Gerät ein, geben Sie Ihren Code ein. Drücken Sie den OK-Knopf wenn auf dem Hauptdispaly nach
den abzufragenden informationen gefragt wird.
Drücken Sie den OK-Knopf für 2-3 Sekunden bis die Information von letzten Spiel angezeigt werden.

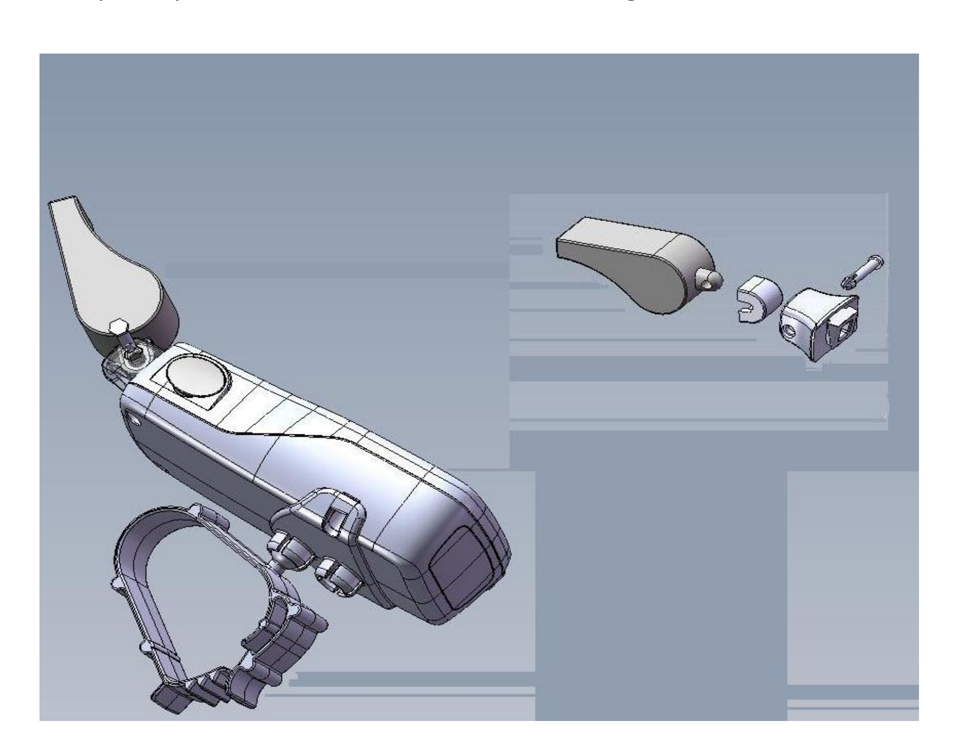


Probleme zu Fogis zu berichten

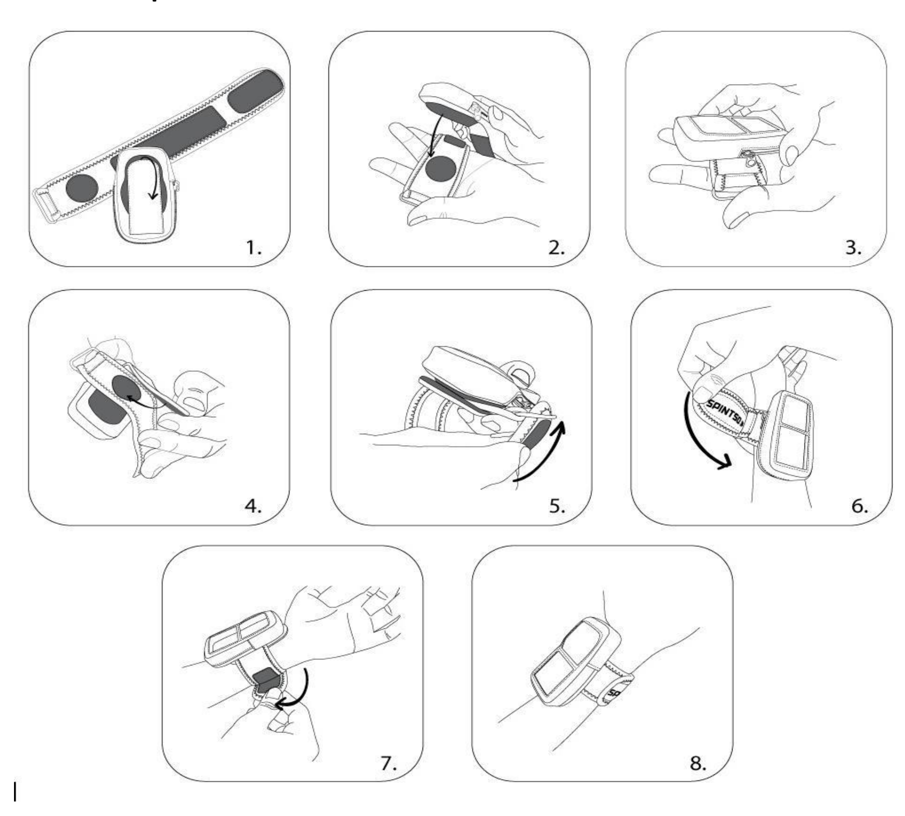
Wenn Sie einen Report im Gerät erstellt haben, können Sie diesen in Ihren Computer übertragen und dann später an Ihren Verband weiterleiten.

Sonderzubehör

Sollten Sie Ihre Pfeife an das Spintso Gerät anschließen wollen, so nutzen Sie den beigefügten Adapter. Damit ist es ganz einfach die pfefe oben am Gerät zu befestigen .Drei unterschiedliche Verbindungsstücke und ein Adapter werden mitgeliefert, einer davon sollte zu ihre pfeife passen # FOX40 # Acme # die so genannte "russische Pfeife"



**Spintso Armband**



Reset Funktion

Sollte sich Ihr Gerät aufgehängt haben, so drücken Sie für 1-2 Sekunden eine Büroklammer oder ähnliches in diesen R )






Danach müssen jedoch alle Grundeinstellungen, wie Datum, Zeit, etc. neu eingestellt werden






Vikt 135g

Technische Informationen

Gewicht:
65g

Abmessungen:
96 (ohne Pfeifenadapter) x 48 x 18 mm

**Communication:**
USB 2.0 with mass storage communication profile between your Spintso unit and a PC
Datenübertragung:
USB 2.0 mit Massenspeicher-Komunikationsprofil zwischen Spintso Gerät und Computer.
Speicherkapazität bis zu 128 MB, davon sind 100 MB frei für das Speichern von Benutzer-Dateien, in Form von Spielberichten und Sound Clips.
100 MB entsprechen mehr als 500 Minuten Sprachaufnahmen oder 1000 regulären Spielreporten.
Bluetooth Kommunikation zwischen Spintso-Geräten

Sprach-Aufnahmen:
Sprach-Aufnahme in MP3 Format

Batterie:
LI-Polymer 3.7 V/3.6 Wh - bis zu 5 Stunden wenn voll aufgeladen
Display:
1.8 inches, 128 x 160 resolution, 262,000 colours

Informationen für Gebrauchsanweisung updates unter www.spintso.se
Beim Kauf dieses Gerätes erhalten Sie Ihre persönlichen Log-in Daten via Email, (Ihre Emailadresse geben Sie beim Kauf an) sodaß der Zugriff auf die website gewährleitet wird .Diese Details können geändert werden wenn Sie sich auf der Webseite einloggen.

Vorsichtsmassnahmen

Bevor Sie Ihr Spintso Gerät zum ersten Mal benutzen lesen Sie diese Informationen aufmerksam!
Ihr Spintso Gerät ist ein hochentwickeltes elektronisches Produkt. Um das beste Ergebnis zu erziehlen, lohnt es sich, die folgenden Punkte uber Handhabung und Pflege in Ruh zu lesen.

**Pflege und Unterhallt**

Öffnen Sie vorsichtig das Gehäuse wenn Sie das Zusatzteil für die Pfeife montieren, achten Sie darauf, daß das Kabel nicht eingeklemmt wird ween sie das gehäuse wieder schlieBen.Das Gerät keiner extremen Wärme bzw. Kälte aussetzen.
Nicht offenen Flammen, Zigaretten, Feuer, usw. aussetzen
Nicht werfen oder biegen!
Nicht anmalen!
Das Gerät nicht auseinanderbauen. Wenn die Versiegelung aufgebrochen ist, erlöscht sofort die Garantie!
Reparaturen dürfen nur von Spintso authorisierten Personen ausgeführt werden!
Staubfrei lagern!

Leistung
Das Gerät nur mit den mitgelieferten Kabeln und an zugelassene Stromquellen anschließen
Bitte beachten Sie, daß Sie das Kabel nicht am Adapter zerrend aus der Steckdose ziehen.
Lassen Sie das Kabel nicht rumliegen, damit sich niemand dadurch verletzen kann.
Vor dem Säubern unbedingt den Stecker ziehen!
Nicht draußen oder in feuchten Räumen aufladen.

.Information über Batterie und Unterhalt
Die mitgelieferte Batterie ist nicht voll aufgeladen. Wir empfehlen, die Batterie 5-6 Stunden vor dem ersten Gerauch aufzuladen.
Die Batterie nur aufladen bei Termeraturen höher als +5°C (+41°F) und unter +45°C (+113°F)

Eine wiederaufladbare Batterie hält länger, wenn sie richtig "behandelt" wird.
Nur das empfohlene Aufladegerät benuten, andere Aufladegeräte können gefährlich sein. Die Garantie erlischt sollte es zu Fehlern oder Shäden dadurch kommen . Keinen extremen Temperaturem aussetzen - niemals über +60°C (+140°F)
Für beste Batteriekapazität sollte das Gerät nur unter normalen Voraussetzungen eingesetzt werden.

Wasserdicht
Ihr Spintso Gerät ist gegen Spritzwasser geschützt (nicht 100% wasserdicht!) und funktioniert auch im Regen.

Das Gehäuse ist durch seine doppelte Isolierung vor Spritz- und Regenwasser geschützt
**Beim Öffnen des Gehäuses erlischt die Garantie !**

Garantie
Alle Informationen zur Garantie und dem Einschicken des Gerätes könnnen Sie unter **www.spintso se** lesen.

Sollten Sie noch weitere Fragen haben, zögern Sie bitte uns zu schreiben unter: **info@spinto.se**



Spintso international AB
Forskargatan 3.
78170 Borlänge
0243-73720 (21)
Sweden
inf@spintso.se
www.spintso.se